



XBOX 360®



Field Manual [MIL-FBS-295937(1)B]

UNSC Department of Doctrine and Training



▲警告

このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® コンソールおよびアクセサリーのマニュアルをお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべてのマニュアル類は、後で参照できるように保管してください。コンソールおよびアクセサリーのマニュアルの更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

ビデオ ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントトレーディング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.gr.jp/>)をご覧ください。

ノーブルチームへようこそ

■ MSG: Received
■ Authenticate: < S-312

2552/07/23

件名: 転属について

宛先: [機密] S-312

- まずは、君が ONI/セクション 3/Beta-5 において模範的に任務を遂行してきたことを伝えたいと思う。
- 今回君を抜擢したのは、率先力、自制力、発想力はもとより、パイロットとしての腕を高く評価したことだ。君の実力は、マモレにおける反乱軍制圧作戦 [2552/04/13 ~ 05/10] において、十分実証されている。
- ノーブルチームが再びフルメンバーとなり、戦力が一層強化されることを実に喜ばしい。君の活躍を期待している。



USW 大佐
ノーブルチーム司令官
アーバン ホランド

■ PSA: Condensed SF Manual [FM 7-28]
■ Authenticate: < |

FM 7-28 目次

ヘッドアップ ディスプレイ (HUD) 4 ~ 7
装備 8 ~ 12
コヴナントの種族 13
ゲームの操作 14 ~ 15
マルチプレイヤー 16 ~ 27



ヘッドアップ ディスプレイ (HUD) 1/2

> スパルタン

SPARTAN III MJOLNIR アーマーに装備されているフルフェイスのヘルメットは、銃弾やエネルギー弾に対する耐性が非常に高いうえ、戦術的に有効な最新式ヘッドアップ ディスプレイ (HUD) が搭載されています。

HUD では、グレネード、武器、弾薬といったロードアウト (現在の装備内容) に加え、シールド強度およびライフの状態も確認できます。シールドは一定時間が経過するとフルに回復しますが、ダメージを 100% 吸收するわけではありません。大きなダメージを負うと回復までに時間がかかるため、常にシールドとライフ双方の状態を把握しておく必要があります。

1 > グレネード インベントリー

グレネードの種類を切り替えるには **B** を押します。選択したグレネードを投下するには **LT** を引きます。

2 > コンパス

現在向いている方位を示します。

3 > シールド メーター / ライフ メーター

防御シールドとライフの状態を示します。

4 > 武器と弾薬

使用可能な武器と弾薬を示します。現在選択している武器のアイコンは、セカンダリの武器のアイコンの下に、大きく表示されます。武器を切り替えるには **Y** を押します。弾薬を拾うには、弾薬箱 (キャンペーン、ファイアファイト) または同じタイプの武器 (全ゲーム モード) の近くへ移動します。

5 > キャンペーン スコアリング

ゲーム クロック、現在のスコア レート、スコアボードが表示されます。

6 > チャレンジ達成状況

チャレンジの達成状況を表示します (チャレンジはモードごとに多数存在します)。



7 > ファイアチーム メンバー

現在同行している、ノーブルチーム以外の UNSC メンバーの名前とステータスが表示されます。

8 > モーション トラッカー

近くにいる味方 (黄色) と敵 (赤) の位置、さらに現在地からの距離を示します。近くにある乗り物も (使用中でなければグレーで) 表示されます。

9 > アーマー アビリティー アイコン

現在装備しているアーマー アビリティーを示します。

10 > クレジット

ゲームで獲得したクレジットが表示されます。

ヘッドアップ ディスプレイ (HUD) 2/2

> ファルコン

1 > ピッチ インジケーター

現在のピッチ（機首の上下の傾き）を示します。

2 > 現在のターゲット

現在のターゲットの位置と、現在地からの距離を示します。

3 > 高度計

現在の海拔高度を示します。

4 > 高度ロック

現在の高度がロックされ、自動的に維持されていることを示します。



乗り物を操縦している場合は、その乗り物の操作や戦闘に関する情報も HUD に表示される。



> セイバー

1 > 現在の武器

現在選択している武器を示します。武器を切り替えるには **Y** を押します。

2 > 機体のステータス

機体とシールドの状態を示します。

3 > レティクル

ロックオン中のターゲットを示します。

4 > ターゲット マーカー

周辺エリアの潜在的なターゲットを認識します。

5 > スラスターヒート インジケーター

スラスターの現在の温度を示します。高温になると、自動的にアフターバーナーが停止します。

6 > ピッチ/ロール インジケーター

ピッチ（機首の上下の傾き）とロール（機体の左右の傾き）を示します。

7 > ロケーター

現在のターゲットの方向を示します。

装備

武器に関する情報は、プレイ中に  を押して表示することもできる。

武器 — UNSC	近接	中距離	遠距離	対艦	グレード
M6G — ハンドガン 2x ズーム。対物小銃。	○	●	○		
MA37 — アサルトライフル バースト(刻み)撃ちが効果的。ROF(連射力)が高い。	●	○			
M392 DMR — マークスマニーライフル 3x ズーム。対物ライフル。	○	●			
M45 TS — ショットガン 至近距離で最も効果を発揮。小型マガジン。	●	○			
SRS99 — スナイパーライフル 5x, 10x ズーム。小型マガジン。対物ライフル。	●	○			
M41SSR MAV/AW — ロケットランチャー 1.8x ズーム。飛行系ターゲットを追尾。範囲攻撃。	●	○	▲		
M6 G/GNR — スバルタンレーザー 2.5x ズーム。チャージ時間 2.5 秒。	○	●	▲		
M319 GL — グレネードランチャー トリガーを引き続ければ手動爆破/EMP [†] 発動。EMP はシールドを破壊し、一時的にほとんどの乗り物を動作不能にする。弾は壁などに当たると跳ね返る。範囲攻撃。	●	○	▲	▲	
M247 HMG — マシンガン 重火器。弾薬に限りがある。	○	●		▲	
M9 HE/DP — フラググレネード 壁などに当たると跳ね返る。ジャッカル シールドで防護可能。範囲攻撃。		●		▲	
H-165 FOM — ターゲットロケーター 2x, 4x ズーム。ROF(連射力)が非常に低い。	○	●	▲		

[†]電磁パルス (Electromagnetic Pulse)

- 最も効果的
- 効果的

武器 — コヴァント	近接	中距離	遠距離	対艦	グレード
T25 DEP — プラズマガン トリガーを引き続ければオーバーヒート。半誘導、シールド破壊および、一時的にほとんどの乗り物を動作不能にする。オーバーヒートあり。範囲攻撃。		●	○		
T25 DER — プラズマライフル シールドに対して特に効果的。オーバーヒートあり。ROF(連射力)が高い。		●	○		
T51 DER/1 — プラズマリピーター シールドに対して特に効果的。Xを押し続ければ放熱(中断可能)。		●	○		
T25 C — スパイクライフル バースト(刻み)撃ちが効果的。ブルートの特殊部隊のみが所持。ROF(連射力)が高い。		●	○		
T33 GML — ニードラー 6発で S-C ^{††} を誘発。半誘導弾を発射。ジャッカル シールドで防護可能。ROF(連射力)が高い。		●	○		
T31 R — ニードルライフル 2x ズーム。3発で S-C ^{††} を誘発。半誘導弾を発射。ジャッカル シールドで防護可能。対物ライフル。		●	○		
T50 DER/H — コンカッショナーライフル 小型マガジン。範囲攻撃。	○	●			
T1 EW/S — エナジーソード 接近戦用。		●			
T2 EW/H — グラビティハンマー 接近戦用。範囲攻撃。		●			
T33 LAAW — ロッドガン 2.5x ズーム。範囲攻撃。	●	○	▲		
T52 GML/E — プラズマランチャー 2.5x ズーム。シールドに対して特に効果的。ターゲットを追尾。トリガーを引き続ければ、発射弾数が増加(最大4発)。範囲攻撃。	●	○	▲		
T52 SAR — フォーカスライフル 3.5x, 9.5x ズーム。オーバーヒートあり。	○	●			
T52 DESW — プラズマキャノン シールドに対して特に効果的。重火器。弾薬に限りがある。	○	●	▲		
T1 APG — プラズマグレネード ターゲットに付着。ジャッカル シールドで防護可能。範囲攻撃。			▲		

^{††}スーパーコンバイン (Super-Combine) : シールドで保護されていないターゲットに反応し爆発する

装備

> 乗り物 — UNSC



M274 ULATV — マンガース

主に斥候目的で使用される非装甲車両。



M12 FAV — ワートホグ

軽装甲の軍用車両。機動力が高く、さまざまな用途に使用可能。



M808 MBT — スコーピオン

重装甲の主要戦闘車両。展開の速い最近の戦場では援護が必要。



UH-144 — ファルコン

主要空中対地上支援/輸送用 VTOL(垂直離着陸機)。



D77-TC — 降下艇

主要宇宙対地上支援/輸送用 VTOL(垂直離着陸機)。さまざまな用途に使用可能。



YSS-1000 — セイバー

インナーコロニー(銀河系内周植民群)の主要惑星防衛機。



GA-TL1 — ロングソード

主要 A/X 攻撃機。さまざまな用途に使用可能。

乗員 1+1 (ドライバー x1、同乗者 x1)

乗員 2+1 (ドライバー x1、ガンナー x1、同乗者 x1)

装備武器 LRV: M41 12.7mm LAAG (バルカンマシンガン), LAAV-G: M68 25mm ALIM (ガウスマキャノン), LAAV-R: M79 65mm MLRS (ロケットランチャー)

乗員 1+1 (ドライバー x1、ガンナー x1) — さらに 4 名まで同乗可能

装備武器 M512 90mm SBHV (高速) 滑腔砲, M247 7.62mm MMG (ミディアムマシンガン)

乗員 3 (パイロット x1、ガンナー x 2) — さらに 3 名まで同乗可能

装備武器 UH-144A: M638 20mm オートキャノン, M460 40mm AGL x 2, UH-144S: M638 20mm オートキャノン, M247H 12.7mm HMG x 2

乗員 3 (パイロット x1、副パイロット x1、クルー x1) — さらに 10 名まで同乗可能、乗り物 1 台まで輸送可能

乗員 1+1 (パイロット x1、レーダー迎撃士官 x1)

装備武器 M1024 ASW/AC 30mm MLA x 2, ST/メデューサミサイルポッド x 2

乗員 4 (パイロット x1、副パイロット x1、航行士 x1、システム技術者 x1)

装備武器 M9109 ASW/AC 50mm MLA x 2, ASGM-10 x 4

> 乗り物 — コヴァント



T-32 RAV — ゴースト

主要偵察/高速攻撃機。パイロットはほとんど無防備。



T-48 LAGC — レヴァナント

軽装甲の移動型迫撃砲。オープンタイプのため、乗員はほとんど無防備。



T-26 AGC — レイズ

地上部隊が使用する重装甲の主要戦闘機。後方が死角かつ比較的軽装甲。



T-47 UHAP — スカラベ

最近の情報によると、超強力な装備を搭載した歩兵ユニットである可能性が高い。



T-28 TC — スピリット

主要部隊輸送機。重装甲のため、攻撃されてもダメージをほとんど受けない。



T-52 TC — ファントム

主要地上支援/部隊輸送機。重装甲のため、攻撃されてもダメージをほとんど受けない。



T-26 GSA — バンシー

主要地上支援航空機。軽装甲だが、極めて機動力が高い。



T-27 XMF — スペースバンシー

最も一般的な迎撃/護衛用シップ。シールドで保護されていないが、極めて機動力が高い。



T-31 XMF — セラフ

上位戦闘機。強力なシールドで保護されており、極めて機動力が高い。

乗員 1 (パイロット x1)

装備武器 プラズマキャノン x 2 (連結)

乗員 1+1 (パイロット x1、同乗者 x1)

装備武器 プラズマ砲

乗員 1+1 (パイロット x1、プラズマキャノン ガンナー x1)

装備武器 強化型プラズマ砲、プラズマキャノン

乗員 1+5 (パイロット x1、ディフェンダー x5) — さらに 12 名まで同乗可能

装備武器 超強化型ビーム砲、超強化型プラズマキャノン、T-52 DESW x 3

乗員 1 (パイロット x1) — さらに 30 名まで同乗可能、乗り物 2 台まで輸送可能

装備武器 強化型プラズマキャノン

乗員 4 (パイロット x1、兵装士官 x1、プラズマキャノン ガンナー x 2) — さらに 30 名まで同乗可能、乗り物 2 台まで輸送可能

装備武器 強化型プラズマキャノン、T-52 DESW x 2

乗員 1 (パイロット x1)

装備武器 強化型プラズマキャノン x 2, FRC-G

乗員 1 (パイロット x1)

装備武器 強化型プラズマキャノン x 2, FRC-G

乗員 1 (パイロット x1)

装備武器 強化型プラズマキャノン x 2

> アーマー アビリティー

アーマー アビリティーに関する情報は、プレイ中に  を押して表示することもできます。

ジェットパック

最新型ポータブル ジャンプジェットの導入により、ついに最新世代 MJOLNIR アーマーを装着したスバルタンにも利用が可能となった。

スプリント

S-320 の貢献により実用化が可能となった機能。アクチュエーターと「筋肉」の安全リミッターを一時的に無効にし、システムの調整機能に干渉して、使用者の体温上昇を防ぐ。

ホログラム

使用者は、おどりとして利用可能なバーチャル ホログラムを生成できる。ホログラム投影時間は 10 秒ほどだが、途中キャンセルも可能。

アクティブ カモフラージュ

使用者をステルス状態にする。総合的な有効性は、使用者の自制心によって異なる。急激な動きやすばやい動きはシステムに大きな負荷がかかるため要注意。

ドロップシールド

ベータ 5 急襲チーム用バブルシールドの改良版。一時的に球状の防御シールドを生成する。シールドによる謎の回復効果については依然調査中。

アーマーロック

プロトタイプの段階だが極めて効果的。内蔵コンポーネントは、元となったコヴナントの装置とほぼ同一。周囲に発生する重力効果により使用者が動けなくなるのが最大の難点。

エスケープ【機密・コヴナントのテクノロジー】

ダミーモジュールもしくは終端装置と思われる。エリート用アーマーのオペレーションに不可欠だが、厳密な機能については不明。戦場で発見した場合、可能な限り入手すること。

エリート

あらゆる種類のグループにおけるリーダー的存在。エリートを排除すると、部隊が結束力を失うケースが多い。

ハンター

攻撃、防御ともに、コヴナント軍の歩兵中でも強力な装備を誇る。常に 2 体 1 組で配備されるが、これは機動力の低さを補うためと思われる。

ブルート

攻撃的かつ著しく暴力的。挑発されると前後の見境なく無謀な行動に走る。

スカーミシャ

ジャッカルと同一種族であり、配備のされ方も同様だが、体格が比較的大きく、ジャッカルより機敏な点が特徴的。

ジャッカル

その細身の体をすっぽりと覆う、極めて強力なエナジーシールドを装備している。

ドローン

通称「バガー」と呼ばれる昆虫型の飛行系種族。通常、グループで配備されている。

グラント

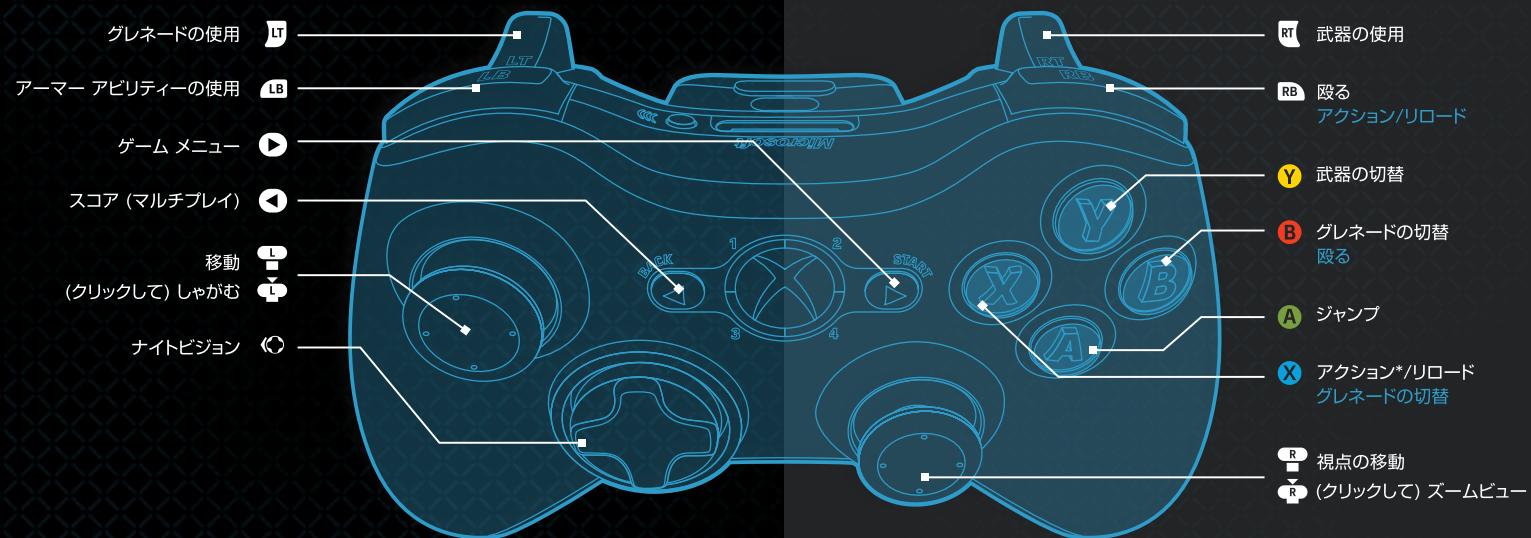
知性と規律が欠如しているが、集団では凶暴さを発揮する。リーダーを失うとたちまちパニックに陥る。

エンジニア

戦闘には直接参加しない後方支援要員だが、大きな脅威であることに変わりはない。適切な対処が必要。

ゲームの操作

コントローラーのボタン設定



コントローラーの設定を変更するには、を押してメニュー画面を表示し、コントローラーを選択する

ライフパック

プレイヤーのライフを回復します。使用するには、接近して を押し続けます。

ナイトビジョン

暗所での視界を向上させます。起動するには を押します。

乗り物

乗り物に乗るには、操縦席または助手席の近くで を押し続けます。

*乗り物に乗る、武器を拾う、スイッチを押す、ドアを開けるなど

マルチプレイヤー モードについて

> アクティブ メンバーリスト

この新機能により、フレンドのステータスを一覧できるようになりました。フレンドのゲームに参加したり、フレンドを招待したり、また、対戦中のフレンドに対して予約を入れることも可能です。

システム リンクと Xbox LIVE® を切り替えるには **Y** を押します。オープン ロビーに参加するには、アクティブ メンバーリストで該当のロビーを選択し、**X** を押します。



> ロードアウト

マルチプレイヤーでは、スタート時のアーマー アビリティ、セカンダリの武器、所持するグレネードの種類と数を選択できます。ロードアウトのオプションが制限されているゲームタイプもあれば、ゲームの進行に応じて動的に変わるゲームタイプもあります。

たとえば、UNSC として Invasion をプレイする場合は、**スカウト**（スプリント、アサルトライフル、ハンドガン、フラググレネード 2 個）でスタートします。また、コヴナントとしてプレイする場合は、**ウォリアー**（エスキープ、プラズマリピーター、プラズマガン、プラズマグレネード 2 個）でスタートします。

復活時に **X** を押すと、現在のロードアウトを変更できます。

ロードアウトは、プレイリストやゲームタイプによって異なります。ゲームを進めていくと、新しい、より強力なセットが使用可能になるゲームタイプもあります。



マッチメイキング

> ソーシャル設定

以下の 4 種類の条件を選択することで、自分に最適なマッチメイキングが可能になります。

チャット

[チャット重視] または [寡黙にプレイ]

モチベーション

[勝利優先] または [グッド タイム]

チームワーク

[チーム プレイヤー] または [一匹狼]

トーン

[マナー重視] または [無礼講]

> 検索条件

任意のマッチング条件を定義して、オンライン体験をカスタマイズしましょう。設定を切り替えて、検索対象のチームメイトを絞り込むことができます。

> 投票

Halo®: Reach では、プレイリスト内でゲームタイプやマップをさらに細かく調整できるようになりました。マッチメイキングが完了すると、デフォルトのオプションと最大 3 つの代替オプションが提示され、参加プレイヤーの投票によって選択されます。

> プレイリスト

プレイリストとは、マッチメイキングで使用される、大まかなルールが比較的似ているゲームタイプを集めたものです。ゲームタイプに加えて、各プレイリストには、最大/最小プレイヤー数、チームの数/規模、プレイリストへのアクセス制限など、さまざまなオプションがあります。また、ボイス、投票、再利用、TrueSkill®、検索条件の優先順位についても設定が可能です。

Arena

プレイヤーは TrueSkill ランクに基づいて各リーグにグループ分けされます。参加するにはまず、1 日あたりの規定回数をプレイしてデイリー レーティングを取得し、その取得日数が一定数に達すると、リーグ戦への参加資格を取得できます。プレイシーズンの最終日には、各リーグにおける最終ランキングやパーセンタイル順位が決定します。

TrueSkill ランクは、レーティングによって示されるパフォーマンスを反映して、定期的に更新されます。リーグ内ランキング獲得に必要な資格条件や最低スコア、シーズンの開始日/終了日は、変更される可能性があります。

Cooperative

Halo: Reach では、Xbox LIVE のマッチメイキングを通じて、キャンペーン ミッションおよびファイアファイトの協力プレイが可能になりました。最大 3 人のプレイヤーと一緒に、キャンペーン ミッションをクリアする、ファイアファイトで敵のウェーブと戦う、あるいは Score Attack (2 人のプレイヤーがキル数とファイアファイトのスコアを競い合う) でプレイすることができます。

Competitive

Slayer など、従来の Halo シリーズでお馴染みのゲームに加えて、Invasion という新しいゲーム モードをプレイできます。Invasion は、徐々に規模が拡大する、スバルタン対エリートのラウンド制チーム対戦で、攻撃側と防御側とに分かれて戦います。6 人編成の各チームは、マップのオブジェクトをクリアすることで、ゲームの進行に伴い、より強力なロードアウトを使用できるようになります。

マルチプレイヤー ゲーム ロビー 1/3

マルチプレイヤーの戦闘には、6 種類のゲーム ロビー（マッチメイキング、ファイアファイト、カスタム ゲーム、キャンペーン、シアター、フォージ）から参戦できます。

► [マッチメイキング] ゲーム ロビー

ここでは、スキルレベルが同等のプレイヤー同士にグループ分けされます（Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要）。プレイリストを選択すると、自分のレーティング/スキル レベル（または参加しているパーティーの平均レーティング/スキル レベル）が、そのプレイリストの他のプレイヤーのレーティング/スキル レベルと比較されます。プレイリストは、最も人気のある個人戦またはチーム対戦のゲームタイプで構成された、ランク プレイリストとソーシャル プレイリストに分かれています。ランク プレイリストには、プレイ条件を公平にするためのいくつかの制限事項（ゲスト参加は禁止、パーティーの規模はそのプレイリストのチームの規模以下、など）がありますが、スキル レベルを上げることができるのはランク マッチだけです。



► [ファイアファイト] ゲーム ロビー

ファイアファイトでは、最大 3 人のフレンドと一緒にコヴナント軍の侵攻に立ち向かいます。1 キルごとにポイントが加算されます。ヘッドショットやグレネードの使用でメダル スコア倍増を狙いましょう。

ゲーム情報の表示

画面右下の HUD には、ゲーム クロック（ゲーム モードにより、経過時間または残り時間を表示）、現在のスコア レート（スキル、難易度、現在のミッションのステータスに応じて変化する）、スコアボード（現在の自分のスコアとハイスコア。自分がトップの場合には次の順位についているプレイヤーのスコア）といった重要なゲームプレイ情報が表示されます。

ウェーブ、ラウンド、セット

ゲームはラウンド単位で進行していきます。ラウンド内の各ウェーブはそれぞれ、コヴナント軍の 1 部隊から成り、ウェーブごとの敵の数は、部隊構成によって異なります。5 ウェーブで 1 ラウンド終了となり、守備体勢を立て直すための休戦タイムがあります。1 セットは 3 ラウンド



（合計 15 ウェーブ）から成り、ボーナスラウンドで終了です。各セット終了時には、武器などを補給するための休戦タイム（進行するにつれて長くなります）があります。

ボーナスラウンドは、チームメンバーが全滅するか、または時間切れとなるまで、制限時間内にできるだけ多くのポイントを稼ぐ白熱したバトルです。ボーナスラウンドでは、Iron スカルが常にオンになります。規定以上のポイントを稼ぐと、ボーナスライフを獲得できます。

Firefight

デフォルトでは 1 セットで、各ラウンド開始時に、Tough Luck スカル（全ラウンド）、Catch スカル（ラウンド 2、3）、Cloud スカル（ラウンド 3 のみ）がオンになります。その他のスカルは、ファイアファイトのオプション メニューでオンにできます。

Firefight Classic

すべてのライフを消費するまで続きます。各ラウンド開始時に、Tough Luck スカル（全ウェーブ）、Catch スカル（ウェーブ 2、3）、Black Eye スカル（ウェーブ 3 のみ）がオンになります。その他のスカルは、ファイアファイトのオプション メニューでオンにできます。

Generator Defense

最大 4 プレイヤーがスバルタンとエリートに分かれ、スバルタン プレイヤーが 3 基のジェネレーターを守ります。ジェネレーターがすべて破壊されるか、スバルタン チームのライフがすべてなくなると、ラウンド終了です。スバルタンはジェネレーターを 30 秒間ロックできます。ジェネレーターはエリートの攻撃中のみダメージを受け、攻撃が止むとダメージは自動回復します。

Gruntocalypse

基本的に Firefight 同じですが、1 ラウンドのみで、敵がすべてグラントになります。Catch スカル、Cloud スカル、Grunt Birthday Party スカル、Cowbell スカルが、スタート時にオンになります。

マルチプレイヤー ゲーム ロビー 2/3

Rocket Fight

基本的に Firefight と同じですが、1 ラウンドのみになります。武器はロケットランチャーのみで、ロケット弾も無限に使用できます。Tough Luck スカルと Catch スカルが、スタート時にオンになります。

Score Attack

基本的に Firefight と同じですが、プレイヤー数が 1 または 2 プレイヤーに制限され、各ウェーブで登場する敵は毎回同じになります。

Versus

プレイヤー数は、スバルタンとエリートを合わせて最大 4 人で、AI のエリートは使用できません。エリートのライフは無限です。スバルタン チームはエリートを倒すたびに追加のライフを獲得します。10 分経過するか、スバルタンのライフがすべてなくなると、ラウンド終了となり、チーム交代となります。

復活と補給

ファイアファイトでは、チームで限られた数のライフを共有します。倒されたチームメイトはセーフ ゾーンで復活しますが、チームのライフが 1 つ失われます。ただし、各ボーナスラウンドの後と、ウェーブ終了時に残りライフがゼロでも最低 1 人が生き残った場合は、ライフを失うことなく倒されたプレイヤー全員が復活します。また、各ラウンド/セットの終了時には追加ライフを獲得できます。復活場所は  で選択します。各ラウンドのクリア時に、ライフパックや武器が手に入ります。

カスタマイズ可能なオプション

スバルタンとエリートのオプション（復活時間、開始時のライフ数、ライフ数の上限、エリートキル ボーナス [スバルタンのみ]、ロードアウト）に加えて、ウェーブのプロパティ（スカル、対戦する敵の種類など）もカスタマイズすることができます。また、プレイスタイルに応じて、ジェネレーターのプロパティ、シナリオ設定、攻守交替の回数、ウェーブの上限、全体的なタイムリミットなども設定可能です。

ロードアウト

ファイアファイトでのスバルタン側ロードアウトには、**エア アサルト**（ジェットパック、アサルトルイフル、ハンドガン）、**リコン**（スプリント、DMR、アサルトルイフル）、**オペレーター**（アーマーロック、ショットガン、ハンドガン）、**メディック**（ドロップシールド、DMR、アサルトルイフル）があります。

エリート側ロードアウトには、**チャンピオン**（アクティブ カモフラージュ、コンカッショントライフル、ニードラー）、**レンジャー**（ジェットパック、プラズマリピーター、プラズマガン）、**ロイヤル ゼロット**（エスケープ、ニードルライフル、ニードラー）、**セントリー**（ドロップシールド、ニードルライフル、プラズマガン）、**グラディエイター**（ホログラム、エナジーソード、プラズマリピーター）があります。

スカル

ファイアファイト スカルにはプライマリとセカンダリの 2 種類があり、それぞれ異なる効果を発動します。赤/青/黄のスカルはカスタマイズ可能で、スバルタン、エリート、ウェーブの各オプション設定に使用できます。その他のスカルはファイアファイトのオプション メニューでオンにできます。

プライマリ

	Tough Luck	敵がグレネードをかわす確率が上がります。
	Catch	敵の投下するグレネード数が増加します。
	Black Eye	敵に対して近接攻撃を行わない限りシールドが回復しません。
	Tilt	シールドとアーマーのプロパティが入れ替わります。
	Famine	落ちている武器の弾数が減ります。
	Mythic	敵の耐性が 2 倍になります。
	Iron	復活が無効になります（ファイアファイトのオプション メニューに表示されないため、切り替えて有効にすることはできません）。
	Thunderstorm	すべての敵のランクがアップします。
	Cloud	モーショントラッカーが非表示になります。

セカンダリ

	Blind	HUD と武器が非表示になります。
	Cowbell	爆発の威力が 3 倍になります。
	Grunt Birthday Party	グラントに対するヘッドショットで特殊エフェクトが発生します。
	I.W.H.B.Y.D.	戦闘中のセリフが、より記憶に残るものになります。

> [カスタム ゲーム] ゲーム ロビー

ここでは、プライベート マッチの作成や、マルチプレイヤー ゲームのカスタマイズが可能です。ゲームやマップの選択もここから行います。Xbox LIVE でオンライン ゲームを作成する場合は、プライバシー オプションを設定し、フレンドや最近遊んだプレイヤーと一緒にカスタム ゲームをプレイできます。

> [キャンペーン] ゲーム ロビー

キャンペーンは、シングルプレイ、または Xbox LIVE、システム リンクで最大 3 人のプレイヤーと協力プレイが可能です。フレンドが参加できない場合は、マッチメイキングでフレンド以外のプレイヤーと一緒にチームを組むこともできます。難易度は 4 種類から選択できます。他のプレイヤーが途中で退出しても、接続が切断されたり、ロビーに戻ったりすることはありません。

> [シアター] ゲーム ロビー

カメラ アンダルを組み合わせて、マルチプレイヤー ゲームやシングルプレイヤー ゲームのフィルムからスクリーンショットを表示、編集、撮影することができます。Xbox LIVE ゴールド メンバーシップを持っているプレイヤーは、フィルムやスクリーンショットをオンラインで保存し、フレンドと共有することも可能です。



> [フォージ] ゲーム ロビー

マルチプレイヤー マップのオブジェクト、装備、環境などをカスタマイズできます。些細な変更でも、ゲームプレイに大きな影響を及ぼす場合があるので、注意しましょう。マップの作成は、Xbox LIVE やシステム リンクを介してフレンドと一緒に行うこともできます。

オリジナルのゲームタイプを作成するには、カスタム ゲーム ロビーで **X** を押します。選択したデフォルトのゲームタイプに基づきゲーム オプション メニューにカスタマイズ可能な項目が表示されます。その中から、勝利条件、乗り物や武器の配置、プレイヤー属性などを設定します。お気に入りのカスタム ゲームタイプはゲーム オプション画面、またはゲーム メニューの一時履歴からカスタム ゲームを選択して保存できます。

Assault

爆弾を回収し、敵陣に仕掛けて爆発させます。Assault には複数のゲームタイプ(Grifball、Neutral Bomb Assault、One Bomb Assault)があります。

Capture the Flag

各チームがそれぞれフラッグを 1 本所持し、4 ラウンド (1 ラウンド = 3 分) をプレイします。いずれかのフラッグが奪われた時点とラウンド終了となり、ラウンド勝利数の多いチームの勝ちとなります。Capture the Flag には複数のゲームタイプ (One Flag、Multi-Flag、Neutral Flag) があります。

Headhunter

倒されたプレイヤーが落とすスカルを拾って、時間の経過と共に移動するゴールのいずれかに置くとポイントを獲得できます。スカルは一度に 10 個まで持てますが、倒されると、すべて失います。Headhunter Pro というゲームタイプでは、使用できるアーマー アビリティーはスプリントのみに限定され、モーション トラックは表示されません。また、他のプレイヤーはヘッドショットで倒さないとスカルを落としません。

Infection

開始時に 3 人のプレイヤーがゾンビとして出現し、他のプレイヤーを倒すことで感染させます。倒されたプレイヤーはゾンビとして復活します。Safe Havens というゲームタイプでは、人間プレイヤーが一時的に無敵状態になる特殊なエリアが出現します。

Invasion

Territories、Assault、Capture the Flag の 3 フェーズから構成されます。Invasion には複数のゲームタイプ (Invasion Slayer、Invasion: Boneyard、Invasion: Spire) があります。

Juggernaut

開始時に 1 人のプレイヤーが「ジャガノート」となります。ジャガノートはグラビティハンマーを持ち、オーバーシールド状態で、高速移動が可能なスバルタンです。ジャガノートを倒したプレイヤーが次のジャガノートとなり、キル数の最も多いジャガノートの勝ちとなります。

King of the Hill

制圧したエリア内での生存時間に応じてスコアが加算されていきます。Crazy King というゲームタイプでは、一定時間ごとにエリアが移動します。

Oddball

開始時に出現する 1 つのスカルを争奪し、規定時間キープしたプレイヤーの勝ちとなります。Hot Potato というゲームタイプでは、スカルがキープ中のプレイヤーを巻き添えにして爆発します。

Race

各プレイヤーはマングースでサークル内のチェックポイント間を移動し、到着順位を競います。規定の数のチェックポイントに最初に到達したプレイヤーの勝ちとなります。Race には 2 種類のゲームタイプがあります。Rally では、チェックポイントがサークル内ではなくランダムな場所に散らばっています。Rocket Race では、プレイヤーが 2 人 1 組のチームに分かれ、ロケットランチャーと無限のロケット弾で激しい爆撃戦を繰り広げます。

Slayer

自分以外のプレイヤーはすべて敵となる個人戦です。Slayer には、Classic Slayer (ロードアウトなし)、Elite Slayer (全員がエリート)、SWAT (スプリント、DMR、ハンドガン、シールドなし、モーショントラッカー非表示)、Slayer Pro (DMR、グレネード、モーショントラッカー非表示) というゲームタイプがあります。

Stockpile

ランダムに配置されているフラッグを取って自陣に持ち帰って守ります。相手チームが取ったフラッグを奪うこともできます。時間切れになった時点で自陣にあるフラッグ 1 本につき 1 ポイント獲得できます。

Territories

マップ上に散在する 3 つのエリアを制圧し、規定時間を守り抜きます。制圧しているエリア 1 につき、毎秒 1 ポイント獲得します。規定ポイントに最初に到達したチーム、または時間切れになった時点で最もポイントの高いチームの勝ちとなります。3-Plot Territories というゲームタイプでは、一定時間ごとにエリアが移動します。

フォージは、マルチプレイヤー マップに存在するオブジェクトをカスタマイズ、作成、さらには破棄できるゲーム モードです。

フォージでは、プレイヤーとして自由に動き回り、戦闘を楽しむこともできますが、実質的な作業は編集モードで行います。○ を押すと編集モードに切り替わり、マップのオブジェクト（武器、乗り物、マップのオブジェクティブなど）を操作できるようになります。変更内容は、もう一度 ○ を押して再びプレイヤー モードに切り替えて確認することができます。

マップの変更で他のプレイヤーの協力を得ることも可能です。システム リンクまたは Xbox LIVE を介しては最大 8 人のプレイヤーが、ローカルの分割画面モードでは最大 4 人のプレイヤーが、作業を一緒に行うことができます。

以下に、初めてトライする際のヒントをいくつか紹介します。

1. アイテムの追加には、あらかじめ割り当てられた「バジェット」と呼ばれるポイントを使用します。バジェットを使い果たしてしまった場合には、既存のアイテムを削除するか、若干のバジェットを得ることができます。
2. マップ上の既存のアイテム（乗り物など）の中には、カスタマイズできないものもあります。
3. アイテムをハイライトして X を押すと、そのアイテムの詳細に加え、マップでそのプロパティに対して選択できるオプションが表示されます。

マップの変更が完了したら、▶ を押してマップを保存を選択し、新しいマップタイプを保存しましょう。保存した新しいマップは、カスタム ゲーム ロビーでプレイしたり、あるいは自分のファイルシェアにアップロードしてフレンドと共有したりすることができます。

編集モードの操作やその他のオプションは、Forge ゲームのセッション中に ▶ を押せば確認できます。

フォージからは、Forge World にもアクセスできます。Forge World は、7 つのセクションから自由に選択可能なマップで、歴代の Halo シリーズで最大規模を誇るマルチプレイヤーマップです。また、プレイヤーが使用可能なツールやオブジェクトと同じものを使用して Bungie が作成したマップ バリエーションでプレイすることも可能です。Forge World には、滝、草地、海、山、森、さらにはフォアランナーの建造物など、Halo シリーズならではの地形パーツが網羅されています。広大なマップを思う存分探索し、熱い戦闘を繰り広げてください。

フォージの詳細については、www.halowaypoint.com または www.bungie.net (英語サイト) を参照してください。

プレイヤーのカスタム コンテンツ

任意のゲーム ロビーから、またはゲームプレイ中に  を押すと、各種プレイヤー設定やファイルシェアのオプションにアクセスできます。

コンテンツの種類

ファイルシェア

Xbox LIVE を介して共有したいクリップ、スクリーンショット、マップ、ゲームタイプを管理できます (Xbox LIVE シルバーまたはゴールド メンバーシップが必要)。

スクリーンショット

フィルムから撮ったスクリーンショットや、ダウンロードしたフレンドのスクリーンショットを表示できます。

ファイル転送

現在進行中または保留中のファイル転送を確認できます。

マーケットプレース

Xbox LIVE マーケットプレースにアクセスすると、Halo 関連のダウンロードやゲーム デモなどをチェックできます。

Bungie のおすすめ

新しいマップ、ゲームタイプ、フィルム、スクリーンショットなどを、Bungie から直接入手できます。

Bungie Pro

Bungie Pro メンバーとしてレンダリング パック(指定の分単位)を購入して、お気に入りのフィルムやクリップを、表示可能なビデオ ファイルにすることができます。

カスタム検索

ファイルの種類、ゲームタイプ、マップ、作者、またはタグを指定して、検索条件をより細かく設定できます。

カスタマイズ可能な設定

コントローラー

コントローラー設定をカスタマイズできます。

プレイヤーの外見

サービスタグ、性別、アーマーの詳細を選択できます。

音声

マッチメイキングのゲーム中に聞こえる味方や敵の音声についてオプションを選択します。

画面

字幕や画面の明るさのオプションを設定します。

マルチプレイヤー ゲームの接続

マルチプレイヤー モードでプレイするには、ゲーム ロビーで **ネットワーク** を選択し、次に **Xbox LIVE、システム リンク** または **Xbox 360 本体** を選択します。Xbox LIVE でゲームを検索またはホストするには、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。

> Xbox LIVE 接続情報

Xbox LIVE でのプレイ中に発生するネットワーク問題については、www.bungie.net/router (英語サイト) を参照してください。

> システム リンク

システム リンク ゲームをホストまたは検索するには、**ネットワーク** メニューから **システム リンク** を選択します。ゲーム ブラウザーを選択して詳細を表示できます。また、プレイヤー スロットが空いている場合はゲームに参加できます。

> フレンドのプレイ予約

プレイ中のフレンドのゲームが終了次第、フレンドと自動的にチームを組むことができます。予約をするには、**アクティブ メンバーリスト** でフレンドをハイライトして  を押します。プレイ予約を完了すると、双方のチームに通知されます。

> 接続オプションとソーシャル設定

オンライン プレイで最も優先させたい条件を決めましょう。希望のマッチング条件を定義し、チームを組む際のパラメーターを切り替えることができます。

> Xbox LIVE のプライバシー

Xbox LIVE でプレイする際には、一緒にプレイする相手をあらかじめ限定することができます。任意のロビーで、**ネットワーク** を選択し、**Xbox LIVEでオープン パーティー**、**フレンドのみ**、または**招待のみ**を選択します。**オープン パーティー** は、フレンドや最近遊んだプレイヤーなら誰でも、あなたのパーティーに参加できます。**フレンドのみ** は、フレンドと現在のパーティー メンバーのみに制限され、**招待のみ** は、現在のパーティー メンバーからの招待が必要になります。

Halo Waypoint は、Halo に関するあらゆる情報が集約された Xbox LIVE 上の情報発信チャンネルです。ストーリーの詳細、コミュニティ発の独創的なコンテンツ、Halo シリーズ全般にわたるキャンペーンやマ

ルチプレイヤーのキャリア概要など、多彩な情報やコンテンツをお届けします。また、他ではみられない最新のビデオ映像やスクリーンショット、Halo 関連の各種ニュースなどをタイムリーに提供します。Halo Waypoint では随時新しい情報やコンテンツを追加していきます。Xbox LIVE をチェックし、Halo 関連の最新情報を入手しましょう。Halo Waypoint は、Halo: Reach のメイン メニュー、Xbox LIVE ダッシュボード、またはインターネット (www.xbox.com/halowaypoint/) からアクセスできます。



Bungie.net

Bungie.net (英語サイト) は、Halo に関する情報の発信源となっているコミュニティです。このサイトの機能、特徴としては、どのプレイヤーがどこで、何の武器を使って誰を倒したか、などに関する詳細な情報を提供する、CARNAGE REPORT が第一に挙げられます。また、Bungie.net では、ファイルシェアで高画質のゲーム スクリーンショットを表示、共有できるため、お気に入りのシーンを集めたオリジナルのゲーム ライブドリミットを構築し、世界に公開することができます。

フレンドのアイテムや、自分自身のファイルシェアのアイテムを鑑賞、評価、あるいは推薦することも可能です。さらに、クールなムービーやゲームタイプのダウンロードを予約しておけば、次回 Halo: Reach にサインインしたときに手元の Xbox 360 本体で自動的にダウンロードが開始されます。上記は、Bungie.net が提供する機能のごく一部にすぎません。Bungie.net では、今後ずっと継続して、各種ゲーム データをプレイヤーが確認できるようにし、また、解除した実績も本人だけでなく、全世界のプレイヤーが目にできる環境を整えていきます。

さらに、マルチプレイヤー ゲームでは、フレンドリストからフレンドの詳細なプレイヤー データを参照することで、フレンド同士の競争や交流を促進します。フレンドのみで構成されるこの Halo: Reach ランキングは、互いの向上心や競争心を育む絶好の場となるでしょう。また、一兵卒としてスタートし、切磋琢磨の末に上りつめた道のりを振り返って楽しめるよう、スバルタン レーティングの昇格履歴が保存されています。

Bungie.net は、Halo 体験の単なる延長ではありません。共通の興味を持ち、同じゲームを楽しむ仲間が集う、クリーンで平等な交流の場なのです。新たなプレイヤーと出会い、時間を共有して、コンテンツやゲームを共に楽しみましょう。戦略ガイド、インタビュー、ボッドキャスト、ニュース、特典などが豊富に揃っており、常に充実したコミュニティ交流を持つことができます。Bungie.net ストアもお忘れなく。クールな品揃え、どこにも負けない魅力でいっぱいです。Bungie.net は、これまでにも増して、深みに富む優れたゲーム体験を皆様にお約束します。

Xbox LIVE® を使用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、www.xbox.com/live を参照してください。

Xbox LIVE を利用するため

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

メインキャスト

カーター(ノーブルワン)

森川智之

キャット(ノーブルツー)

朴璐美

ジュン(ノーブルスリー)

遊佐浩二

エミール(ノーブルフォー)

乃村健次

ジョージ(ノーブルファイブ)

石井康嗣

ノーブルシックス

遠藤大智 田中晶子

アンティードット

東條加那子

ハルゼイ

小池亜希子

ホランド

長克巳

キース

仲野裕

サブキャスト

四宮豪

竹内良太

室園丈裕

間宮康弘

森夏姫

藤吉浩二

相田さやか

斎藤貴美子

岡崎雅弘

谷昌樹

長嶋高士

武田幸史

大久保利洋

佐藤晴男

岩崎了

最上嗣生

高橋研二

松田健一郎

粟野史浩

廣田行生

ジョン・ワイコフ

お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

受付時間 10:00 ~18:00 (日、祝日を除く)

詳しく述べ次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support>

※ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。

2. 本製品は **[NTSC J]** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。

3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。

5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事項は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測せるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達(電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© 2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, the Halo logos, 343 Industries, TrueSkill, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Developed by Bungie for Microsoft Corporation. Bungie, the Bungie logo, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie, LLC, and are used with permission. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Uses Bink Video. © Copyright 1999-2010 by RAD Game Tools, Inc. 2002-2010, OC3 Entertainment, Inc, and its licensors. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions Inc. This product includes Zlib—© Copyright 1995-2010 Jean-loupe Gailly and Mark Adler. This product includes libpng by Group 42 and the libpng Contributing Authors. Halo: Reach uses Havok™. © Copyright 1999-2010. Havok.com Inc. (or its licensors). All rights reserved. Visit www.havok.com for details. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Waves Audio Plug-ins (www.waves.com).

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

www.haloreach.jp

Printed in Singapore



X16-80076-02

BUNGIE

Microsoft®
Studios